



Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Maps Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Grati

Tri Ajeng Nurul Latifah¹, I Dewa Putu Eskasasnanda², & Bayu Kurniawan³

^{1,2,3} Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Jl. Semarang No.5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur

Email: triajengnurullatifah@gmail.com

ABSTRACT:

This article aims to develop puzzle map media in ASEAN countries. Puzzle maps learning media are social studies learning media integrated with team quiz learning models and are developed based on games. This research method uses research and development (R&D) methods with the Borg and Gall model, product development that will be carried out by researchers up to a large-scale trial process. Media puzzle maps that have passed the validation stage and are declared valid for use with the results of validation provided by media experts get an overall average of 3.31. The validation results given by the material experts get an overall average of 3.37. Meanwhile, the results of validation by education practitioners get an overall average of 3.89. Trial of puzzle map media at the limited field trial stage resulted in an overall average of 3.61. The results of the feasibility trial of puzzle maps media in the wider field trial phase get an overall average of 3.65. This media development can increase students 'understanding of ASEAN countries' material and form cooperation in the learning process.

Keywords: Media; Puzzle Maps; Team Quiz; Social Studies Learning

Abstrak:

Artikel ini bertujuan mengembangkan media puzzle maps pada materi negara-negara ASEAN. Media pembelajaran puzzle maps merupakan media pembelajaran IPS yang dipadukan dengan model pembelajaran team quiz dan dikembangkan berdasarkan permainan. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model Borg and Gall, pengembangan produk yang akan dilakukan peneliti sampai proses uji coba skala besar. Media puzzle maps yang telah melalui tahap validasi dan dinyatakan valid untuk digunakan dengan hasil validasi yang diberikan oleh ahli media mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan 3,31. Hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan 3,37. Sedangkan, hasil validasi oleh praktisi pendidikan mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan 3,89. Uji coba media puzzle maps pada tahap uji coba lapangan terbatas menghasilkan rata-rata keseluruhan 3,61. Hasil uji coba kelayakan media puzzle maps pada tahap uji coba lapangan lebih luas mendapatkan rata-rata keseluruhan 3,65. Pengembangan media ini dapat menambah pemahaman peserta didik terhadap materi negara-negara ASEAN dan membentuk kerjasama pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media; *Puzzle Maps*; *Team Quiz*; Pembelajaran IPS

ARTICLE HISTORY: Submitted: June, 19th 2020; Accepted: June, 30th 2020; Published: July, 6th 2020.

PLEASE CITE AS: Latifah, T.A.N., Ekasasnanda, I.D.P., & Kurniawan, B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Maps pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Grati. *Indonesian Journal of Social Science Education*, 2 (2), 145-155. <http://dx.doi.org/10.29300/ijssse.v2i2.3277>

A. PENDAHULUAN

Meningkatnya era globalisasi di dunia menuntut Indonesia untuk melahirkan generasi penerus bangsa yang unggul. Pada era ini pendidikan mempunyai kecenderungan gaya pembelajaran yang aktif (Purnomo, 2016). Gaya pembelajaran yang aktif dapat membentuk peserta didik yang mampu bersaing dengan antar negara dan menemukan solusi untuk mewujudkan pendidikan yang lebih maju. Generasi penerus bangsa yang unggul, muncul melalui mutu pendidikan yang mereka dapatkan di sekolah (Handayani, 2015). Negara Indonesia harus mempersiapkan peserta didik yang dapat memiliki daya saing pada masa yang akan datang (Khasanah, 2015).

Proses pembelajaran memerlukan suatu kemampuan peserta didik untuk dapat mencari dan menemukan suatu masalah secara mandiri untuk kebutuhan pembelajaran (Wahyuningtyas, 2019). Hal tersebut memicu pendidikan di Indonesia untuk melakukan pembaharuan pada strategi pembelajaran dan media pembelajaran pada kegiatan belajar dan mengajar. Pengoptimalan pembelajaran ini membutuhkan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Rokhmah, 2017).

Media merupakan konsep dasar pembelajaran untuk penyampaian materi kepada peserta didik (Trianto, 2007). Penerapan media pembelajaran bertujuan untuk memberikan motivasi, pemahaman, keaktifan, dan kerjasama peserta didik pada proses pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan ini yang menjadikan alasan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pengembangan media pembelajaran di dunia pendidikan kebanyakan bersentuhan

dengan teknologi. Pada era ini menjadikan sebuah tantangan dalam dunia pendidikan, persiapan guru dalam menguasai teknologi hingga pengembangan media pembelajaran berbasis online dan sudah banyak sumber belajar yang dapat diakses melalui koneksi internet (Risdianto, 2019). Implikasinya, para peneliti dan praktisi pendidikan berlomba-lomba untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis ICT. Media pembelajaran berbasis ICT menjadikan strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih efisien (Tantiyo, 2018). Pada kenyataannya, tidak semua wilayah di Indonesia siap dengan pembelajaran berbasis ICT. Beberapa wilayah Indonesia masih berada pada daerah yang disebut daerah 3T (Terdepan, Terluas, dan Tertinggal). Daerah ini yang menjadikan fokus permasalahan untuk peningkatan mutu pendidikan di Indonesia, yang berdampak terhadap sekolah yang belum memiliki fasilitas pembelajaran yang lengkap seperti di perkotaan.

Pembelajaran IPS memiliki kecenderungan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan suatu masalah (Sariyatun, 2012). Tujuan dari pembelajaran IPS selain meningkatkan pemahaman dan pengetahuan juga dapat membentuk suatu karakter peserta didik (Kurniawan, 2017; Syaputra, 2020). Proses pembelajaran IPS yang telah dilakukan, masih terdapat peserta didik yang kurang fokus kepada penjelasan materi. Situasi ini menjadikan peserta didik lebih senang berbicara dengan teman sebangkunya dibandingkan fokus kepada materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang diterapkan menggunakan buku atlas dan buku paket (Anugrahini, 2018). Kewajiban peserta didik untuk memahami wilayah di luar negaranya yaitu tentang negara-negara ASEAN

membuat mereka membutuhkan media pembelajaran. Kebutuhan tersebut perlu diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang fokus mengembangkan media pembelajaran. Penelitian pengembangan ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran dengan permainan. Media Pembelajaran adalah konsep dasar untuk menjelaskan informasi yang disampaikan berupa materi dalam kegiatan program pembelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik (Musfiqon, 2012). Permasalahan ini menjadikan fokus peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan. Media pembelajaran berbasis permainan dalam proses pembelajaran memberikan pengalaman pembelajaran secara langsung kepada peserta didik. Penelitian pengembangan juga memperhatikan aspek produksi dan pengembangan media pembelajaran (Sadiman, 2010).

Penerapan media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi bagi peserta didik untuk lebih paham terhadap materi yang disampaikan. Media pembelajaran berbasis permainan ini dapat mengembangkan kreativitas dan melatih peserta didik lebih berpikir kritis dalam pembelajaran (Eskasasnanda, 2017). Fungsi media di proses pembelajaran, bertujuan mencari informasi dengan memperjelas konsep dasar pembelajaran dengan melibatkan peserta didik pada waktu penggunaannya (Arsyad, 2013). Media pembelajaran puzzle maps yang dipadukan dengan model pembelajaran yaitu team quiz yang dapat memberikan pemahaman lebih mengenai negara-negara ASEAN. Alasan pemilihan mengembangkan media puzzle maps yaitu untuk melatih peserta didik dalam mengingat, berimajinasi, dan menyimpulkan dari gambar yang ada pada media puzzle. media pembelajaran puzzle yang diterapkan

kepada proses pembelajaran akan memberikan rasa tertantang untuk menyusun potongan-potongan gambar, sehingga mendorong kelincahan, dan kerjasama peserta didik (Situmorang, 2012).

Penelitian sebelumnya yang relevan yaitu Adhika Rachmawati (2018) menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat memberikan pemahaman materi kepada peserta didik. Peneliti juga menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat menambah pengetahuan dan menciptakan suasana kemenangan dari bentuk permainan. Adapun peneliti terdahulu yang relevan yaitu Oktarina Afidatul Mumtahana (2015) menunjukkan bahwa media blank map puzzle dapat menambah pemahaman peserta didik. Oleh sebab itu, penting sekali penelitian ini dilakukan untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran puzzle maps.

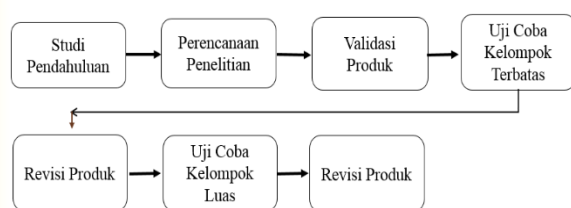
Pengembangan media puzzle maps ini dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap materi yang diberikan pada proses pembelajaran khususnya materi negara-negara ASEAN. Penggunaan media puzzle maps sangat mudah untuk diterapkan, memiliki penampilan yang menarik, dan tidak membutuhkan fasilitas listrik atau elektronik membuat media ini dapat digunakan baik di sekolah perkotaan maupun di pedesaan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media puzzle maps menggunakan penelitian dan pengembangan model Borg and Gall yaitu metode Research and Development (R&D), (Walter R. Borg, Meredith D. Gall, 2007). Metode ini memiliki sepuluh langkah yang dilakukan pada proses penelitian, akan tetapi peneliti telah melakukan modifikasi dengan meringkas sepuluh langkah

penelitian Borg and Gall menjadi tujuh langkah, yaitu: (1) studi pendahuluan, menganalisis materi pembelajaran yang akan digunakan pada media yang dikembangkan, (2) perencanaan, kegiatan ini berdasarkan pada kebutuhan materi pada media pembelajaran yang akan dikembangkan, (3) validasi produk, proses validasi dilakukan untuk menentukan kelayakan media yang akan dikembangkan (4) uji coba kelompok terbatas, media yang dikembangkan yang sudah terselesaikan akan di validasi oleh dosen ahli media dan ahli materi, (5) revisi hasil uji coba kelompok terbatas, tahap ini digunakan untuk tahap uji coba kepada peserta didik, (6) uji coba kelompok luas, uji coba skala lebih luas dilakukan untuk mengetahui kelayakan media setelah dilakukannya perbaikan, (7) revisi hasil uji lapangan lebih luas, setelah dilakukan beberapa pengujian dan dinyatakan efektif maka produk ini dapat dijadikan media pembelajaran (Sugiyono, 2011).

Penelitian pengembangan yang dilakukan hanya menggunakan tujuh langkah sesuai dengan kebutuhan penelitian dan pengembangan media puzzle maps yang tertera pada gambar 1:



Gambar 1. Modifikasi Model Penelitian Borg and Gall

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Desain Media *Puzzle Maps*

Tahap pengembangan desain media *puzzle maps* dimulai dengan membuat perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Produk yang selesai dirancang dilakukan validasi media oleh ahli

media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS, dan uji coba kelompok terbatas. Hasil validasi diperoleh saran dan komentar terhadap media pembelajaran yang akan direvisi oleh pengembang berdasarkan masukan yang diberikan oleh tim ahli. Pengembang merancang desain produk sesuai dengan kebutuhan peserta didik, yaitu:

1. Media *puzzle maps* dengan bantuan model pembelajaran *team quiz* pada gambar 2 terbuat dari papan triplek dengan bentuk setiap potongan *puzzle* persegi panjang dan memiliki ukuran papan *puzzle* yaitu panjang 26 cm dan lebar 36 cm. Setiap papan *puzzle* terdapat garis warna yang sesuai dengan warna pada potongan *puzzle*. Potongan *puzzle* berbentuk persegi panjang dengan jumlah 20 potongan. Setiap potongan *puzzle* kantong yang berisikan pertanyaan dan jawaban dan potongan *puzzle* dilengkapi dengan perekat dari lem stiker sehingga dapat menempel pada papan *puzzle*. Sedangkan lembar pertanyaan dan jawaban terbuat dari kertas buffalo berwarna putih.
2. Media *puzzle maps* dengan bantuan model pembelajaran *team quiz* dengan bantuan model pembelajaran *team quiz* dilengkapi dengan bintang keaktifan pada gambar 4 yang berguna untuk mengukur keaktifan peserta didik dalam proses penerapan media pembelajaran *puzzle maps*. Bintang keaktifan ini tidak hanya berguna untuk keaktifan peserta didik, tetapi juga sebagai tiket untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.
3. Desain sampul buku media *puzzle maps* dengan bantuan model pembelajaran *team quiz* pada gambar 5 yang sudah diperbaiki dengan hasil komentar dan saran dari validator. Buku panduan penggunaan media *puzzle maps* bertujuan untuk memberikan kemudahan calon pengguna dalam menerapkan media pembelajaran *puzzle maps*.



Gambar 2. Papan *Puzzle Maps*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. Kantong Pertanyaan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. Buku Panduan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan indikator sintaksis, tahap ini merupakan tahap penyusunan dari model pembelajaran *team quiz* yang digunakan pada media *puzzle maps*, disusun sebagai berikut:

Tabel 1. Tahap Pembelajaran media *Puzzle Maps*

Tahap	Pembelajaran
Tahap Pertama	Penyampaian tujuan pembelajaran dan menekankan pentingnya materi dan pemberian motivasi kepada peserta

	didik
Tahap Kedua	Penyampaian informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik
Tahap Ketiga	Pembentukan kelompok belajar dan memberikan petunjuk permainan media pembelajaran <i>puzzle maps</i> kepada peserta didik

Tahap Keempat	<p>Penerapan media pembelajaran <i>puzzle maps</i> berbantuan model pembelajaran <i>team quiz</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik mengambil papan <i>puzzle maps</i> yang diberikan guru Peserta didik memberitahukan kepada anggota kelompoknya bahwa mendapatkan papan <i>puzzle</i> dengan warna yang sudah tercantumkan pada papan <i>puzzle</i> Peserta didik melakukan pelemparan koin untuk menentukan tim lawan dan tim pemain Peserta didik membaca <i>clue</i> yang ada pada bagian belakang papan <i>puzzle maps</i> Kelompok pemain dan kelompok lawan bertukar potongan <i>puzzle</i> Kelompok pemain meminta pertanyaan kepada kelompok pemain. Kelompok lawan mengambil potongan <i>puzzle</i> yang berisi pertanyaan Kelompok pemain memberikan jawaban
---------------	--

	<p>dengan melihat jawaban yang ada pada papan <i>puzzle</i>. Kelompok lawan membuka lembar jawaban pada potongan <i>puzzle</i> dan menyatakan "benar" atau "salah"</p> <p>h) Jika jawaban benar maka potongan <i>puzzle</i> dapat ditempel sesuai dengan letak jawaban. Kelompok pemain mendapatkan poin 10, tetapi jika jawaban salah maka potongan <i>puzzle</i> disimpan terlebih dahulu oleh kelompok lawan dan mendapatkan poin 10</p> <p>i) Peserta didik yang sudah menjawab akan mendapatkan bintang keaktifan dan tidak boleh menjawab kembali sampai seluruh teman kelompoknya sudah menjawab</p> <p>j) Gambar peta negara ASEAN yang sudah tersusun, kelompok pemenang harus bisa menebak gambar peta negara ASEAN</p>
Tahap Kelima	Pemberian evaluasi dengan setiap kelompok mempresentasikan hasil belajar sesuai dengan pengetahuan peserta didik setelah menggunakan media <i>puzzle maps</i>

Pengembangan desain media pembelajaran *puzzle maps* diharapkan dapat menambah pengetahuan peserta didik khususnya pada materi negara-negara ASEAN. Media pembelajaran *puzzle maps* ini memberikan pemahaman kepada peserta didik dengan cara kerjasama dengan kelompok. Media pembelajaran *puzzle maps* memiliki kekurangan yaitu media ini belum dikembangkan dengan aplikasi atau internet.

b. Validasi Pengembangan Media *Puzzle Maps*

Tahap validasi produk dilakukan oleh validator yaitu ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran IPS. Tahap validasi bertujuan untuk mendapatkan penilaian, komentar dan saran terhadap media yang dikembangkan, sehingga produk dapat dinyatakan layak untuk di uji coba.

Ahli media pembelajaran yang memvalidasi media *puzzle maps* adalah Nurul Ratnawati, M.Pd. Penilaian oleh ahli media yang terdiri dari ketepatan dan kemenarikan. Hasil keseluruhan pada setiap penilaian, dilihat dari skor yang dikelola dengan menggunakan analisis rata-rata. Validasi media dilakukan dua tahap penilaian sesuai dengan masukan yang diberikan.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Tahap Pertama

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
1	Aspek Ketepatan	30
2	Aspek Kemenarikan	9
Skor Total		39
Rata-Rata Keseluruhan		3,00

Hasil validasi ahli media tahap pertama mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan 3,00. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle maps* termasuk cukup layak untuk digunakan. Media pembelajaran *puzzle maps* dilakukan perbaikan dengan disesuaikan masukan yang diberikan oleh ahli media.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Tahap Kedua

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
1	Aspek Ketepatan	38
2	Aspek Kemenarikan	9
Skor Total		47
Rata-Rata Keseluruhan		3,62

Tahap validasi kedua media *puzzle maps* mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan 3,62. Nilai rata-rata pada tahap kedua menunjukkan bahwa media *puzzle maps* layak untuk digunakan. Hasil validasi tahap pertama dan kedua dihitung total nilai

akhir rata-rata keseluruhan sebesar 3,31 yang tergolong valid. Media pembelajaran *puzzle maps* layak untuk di uji coba ke tahap selanjutnya.

Ahli materi yang memvalidasi media *puzzle maps* adalah Ibu Neni Wahyuningtyas, M.Pd. Lembar validasi diberikan kepada ahli materi yang terdiri dari empat penilaian yaitu ketepatan, kegunaan, kemudahan, dan kemenarikan. Hasil keseluruhan skor penilaian pada setiap aspek dikelola dengan menggunakan analisis rata-rata. Validasi materi ini dilakukan dua tahap, yaitu:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Tahap Pertama

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
1	Ketepatan	22
2	Kegunaan	13
3	Kemudahan	11
4	Kemenarikan	7
Skor Total		53
Rata-rata Keseluruhan		3,31

Hasil penilaian uji coba pada tahap pertama menghasilkan nilai rata-rata keseluruhan 3,31. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa materi pada media *puzzle maps* layak untuk digunakan. Perbaikan dilakukan sesuai dengan masukan yang diberikan oleh ahli media pada tahap pertama.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Tahap Pertama

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
1	Ketepatan	23
2	Kegunaan	14
3	Kemudahan	12
4	Kemenarikan	6
Skor Total		55
Rata-rata Keseluruhan		3,43

Tahap kedua validasi materi menghasilkan nilai rata-rata keseluruhan 3,43. Hasil penilaian pada tahap kedua menunjukkan bahwa materi pada media *puzzle maps* layak untuk digunakan. Hasil validasi tahap pertama dan kedua dihitung total nilai akhir rata-rata keseluruhan

sebesar 3,37 yang tergolong valid. Media pembelajaran *puzzle maps* layak untuk di uji coba ke tahap selanjutnya.

Guru mata pelajaran IPS di SMPN 2 Grati yaitu Eni Cahya Wijayati, M.Pd. Lembar validasi diberikan kepada guru mata pelajaran IPS terdiri dari penilaian materi dan media. penilaian materi yang digunakan pada media *puzzle maps* terdiri dari penilaian ketepatan, kegunaan, kemudahan, dan kemenarikan. Sedangkan penilaian media terdiri dari ketepatan dan kemenarikan. Hasil keseluruhan pada setiap aspek, skor dikelola dengan menggunakan analisis rata-rata.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
1	Aspek Ketepatan	37
2	Aspek Kemenarikan	12
Skor Total		51
Rata-Rata Keseluruhan		3,92

Hasil validasi media oleh guru mata pelajaran IPS dengan nilai rata-rata keseluruhan 3,92. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle maps* sangat layak untuk digunakan.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
1	Ketepatan	28
2	Kegunaan	15
3	Kemudahan	12
4	Kemenarikan	7
Skor Total		62
Rata-rata Keseluruhan		3,87

Hasil validasi materi oleh guru mata pelajaran IPS dengan nilai rata-rata keseluruhan 3,87. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa materi pada media *puzzle maps* sangat layak untuk digunakan. Validasi yang dilakukan menyatakan bahwa media pembelajaran *puzzle maps* dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Saran dan komentar oleh ahli media, materi, dan guru mata pelajaran IPS diberikan untuk peningkatan kualitas media sehingga lebih dipahami oleh peserta didik dalam menggunakan.

c. Hasil Uji Coba

Data uji coba produk diperoleh dari pemberian skor pada lembar angket yang diberikan dengan nilai rentangan skala (*rating skala*) nilai 1-4. Penilaian sesuai dengan rentangan skala tersebut yang akan menjadi pertimbangan kelayakan produk.

Uji coba kelompok terbatas dilaksanakan oleh peserta didik kelas VIII SMPN 2 Grati. Tahap pertama uji coba terbatas yang melibatkan sepuluh peserta didik dari kelas VIII D. Hasil keseluruhan pada setiap aspek, skor dikelola dengan menggunakan analisis rata-rata. Data hasil uji coba terbatas memperoleh hasil rata-rata keseluruhan 3,61. Hasil uji coba kelompok terbatas menunjukkan bahwa media *puzzle maps* layak untuk digunakan.

Uji coba kelompok luas dilakukan setelah peneliti merevisi media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan saran dan komentar yang telah diberikan oleh peserta didik pada uji coba kelompok terbatas. Mengacu hasil uji coba lapangan terbatas ini kemudian dilakukan uji coba lebih luas dengan melibatkan 29 peserta didik kelas VIII B di SMPN 2 Grati yang sesuai tahapan penelitian dan pengembangan. Hasil uji coba kelompok luas memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 3,65. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle maps* sangat layak untuk digunakan.

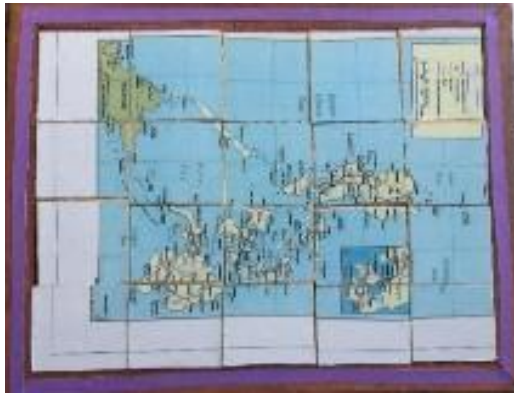
d. Tahap Penyelesaian

Hasil validasi media *puzzle maps* yang telah dinilai oleh ahli media, materi, dan guru mata pelajaran IPS memperoleh masukan untuk memperbaiki media *puzzle maps*. Saran dan komentar oleh ahli media, yaitu: (1) pertanyaan yang digunakan dalam media masih terdapat tingkat berpikir ranah C1 dan C2, (2) terdapat tahapan pada angket penggunaan media terlewat, (3) warna pada gambar peta kurang cerah, (4) kantong pertanyaan pada media *puzzle maps* sedikit diperbesar, (5) media ditambahkan sesuai dengan jumlah negara-negara ASEAN, dan (6) sampul buku panduan penggunaan media kurang menarik.

Hasil validasi media pembelajaran *puzzle maps* oleh ahli materi, yaitu (1) terdapat beberapa materi tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) penjelasan materi seharusnya dapat diperdalam bukan hanya ciri-ciri atau karakteristik umum dari negara-negara ASEAN, (3) evaluasi dapat diarahkan pada ranah berpikir tingkat HOTS, dan (4) materi negara ASEAN masih kurang dua negara yang belum masuk yaitu Vietnam dan Filipina.

Saran dan komentar selanjutnya diberikan oleh guru mata pelajaran IPS dan peserta didik. Guru mata pelajaran IPS memberikan saran berupa gambar pertanyaan kurang besar yang menjadikan peserta didik kesulitan dalam melihat gambar pada pertanyaan dan pertanyaan harus menggunakan persentase antara LOTS, MOTS, dan HOTS dengan perbandingan 10:80:10. Perbaikan media pembelajaran dilakukan sebelum media tersebut diuji coba kepada peserta didik. Perbaikan dilakukan sesuai dengan saran dan komentar yang telah diberikan. Hal ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

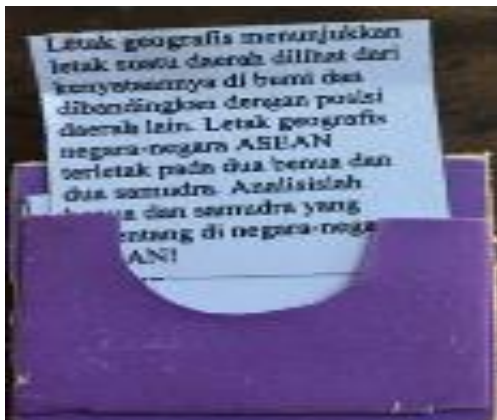
Perbaikan dilakukan pada media *puzzle maps*, media ini siap untuk di uji coba kepada peserta didik. Selama uji coba ke peserta didik mendapatkan saran dan komentar, yaitu (1) sebaiknya media *puzzle maps* lebih dirapikan, (2) pertanyaan tidak mencakup materi negara ASEAN tetapi dapat digunakan pada materi IPS yang lain, (3) media *puzzle maps* lebih bervariasi, dan (4) sebaiknya media *puzzle maps* dibuat lebih menarik dengan warna-warna yang berbeda atau lebih cerah, karena peserta didik kesulitan untuk menaruh potongan *puzzle*. Komentar media *puzzle maps* yang masih kurang rapi dan gambar yang beresolusi rendah akan mengalami perbaikan. Saran untuk media *puzzle maps* berupa materi yang digunakan tidak hanya menggunakan materi negara ASEAN dan media *puzzle maps* lebih bervariasi.



Gambar 5. Papan Media Puzzle Maps
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 6. Bintang Keaktifan Siswa
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 7. Pertanyaan pada Media Puzzle Maps
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 8. Buku Panduan Media *Puzzle Maps*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah melalui tahapan validasi yaitu dua tahap validasi oleh ahli media, ahli materi dan satu tahap validasi oleh guru mata pelajaran IPS. Hasil validasi media *puzzle maps* dinyatakan valid atau layak untuk di uji coba.

Media *puzzle maps* diuji coba dengan skala kecil kepada peserta didik kelas VIII D yang berjumlah 10 peserta didik. Hasil uji coba media *puzzle maps* pada skala kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak untuk digunakan meski terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki yaitu sebelum diuji coba pada skala luas. Melalui uji coba skala luas dengan melibatkan peserta didik satu kelas yaitu kelas VIII B yang berjumlah 29 peserta didik. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penilaian siswa terhadap media *puzzle maps* ini adalah sangat layak untuk digunakan. Siswa memberikan penilaian evaluasi sebesar yang menunjukkan hasil 3,65 dari nilai 3,61 dari skala rating 1-4.

E. DAFTAR PUSTAKA

Anugrahini, R. (2018). Pengembangan Media Peta Puzzle Pada Materi IPS Membaca Peta Lingkungan Setempat. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 6, No 12.

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Eskasasnanda, I. D. (2017). Causes and Effects of Online Video Game Playing Among Junior-Senior High School Students in Malang East Java. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, Vol.9, No 2.
- Handayani, I. K. (2015). Komparasi Peningkatan Pemahaman Konsep dan Sikap Ilmiah Siswa SMA yang di Belajarkan dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Project Based Learning. *jurnal Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Ghanesha*, 2.
- Khasanah, E. (2015). Pelaksanaan Penilaian Autentik Pada Kurikulum 2013 di SD Kota Mojokerto. *Malang: KSDP UM*, 1.
- Kurniawan, B. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran IPS Berbasis Nilai Simbolisme Kain Songket untuk Meningkatkan Solidaritas Sosial Siswa SMP Negeri 6 Kayuagung. *Historika: Jurnal Universitas Sebelas Maret*, Vol. 20, No 1.
- Mumtahana, O. A. (2015). Penggunaan Media Blank Map Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Materi Kenampakan Alam Amerika Siswa MI AL Fattah Malang.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Purnomo, A. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 71.
- Rahmawati, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PUZCITA (Puzzle Cinta Tanah Air) untuk Peningkatan Hasil Belajar SUB Materi Keragaman Fauna di Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMPIT Insan Permata Bojonegoro. *Jurnal Mahasiswa. UNESA*, Vol. 5, No. 7.
- Risdianto, E. (2019). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0.
- Rokhmah, F. N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam 'Masa Rasulullah Periode Mekah' Berbasis Accelerated Learning. *Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto*.
- Sadiman, A. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sariyatun. (2012). Model Pembelajaran IPS berbasis Nilai Budaya Lokal Batik Klasik untuk Memperkuat Jati Diri Bangsa. *Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Situmorang, M. A. (2012). Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle. *Jurnal Bahasa*, Vol. 28 No.1.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaputra, E., & Dewi, D. E. C. (2020). Tradisi Lisan sebagai Bahan Pengembangan Materi Ajar Pendidikan IPS di SMP: Sebuah Telaah Literatur. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 5 (1): 51-62.
- Tantiyo, R. W. (2018). Technological Pedagogical Knowledge (TPK) Pendidikan Sejarah Se Kabupaten Jember.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Wahyuningtyas, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia. *journal2.um.ac.id*, 34-41.

Walter R. Borg, Meredith D. Gall. (2007). *Education Research: An Introduction*. 8th Edition. New York: Longman.